

Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Kahyangan Jagat Luhur Suci Ceng – Ceng Kembar

I Made Trisna Aris Cahya¹⁾, Ni Nyoman Supuwingsih²⁾, Luh Putu Safitri Pratiwi³⁾

Sistem Informasi¹⁾, Sistem Komputer²⁾, Sistem Informasi³⁾

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Denpasar, Indonesia

e-mail: 200030103@stikom-bali.ac.id¹⁾, supuwingsih@stikom-bali.ac.id²⁾, putu_safitri@stikom-bali.ac.id³⁾

Abstrak

Bali merupakan pulau yang identik dengan keindahan alam dan budayanya. Pulau Bali juga disebut Pulau seribu pura karena deretan pura memakai seni arsitekturnya yang bernilai tinggi, Pura Kahyangan Jagat Luhur Suci Ceng - ceng Kembar salah satu Pura Kahyangan Jagat, Pura Kahyangan Jagat Luhur Suci Ceng – ceng Kembar berlokasi di Kabupaten Jembrana, lebih tepatnya di Banjar Cepaka, Desa Pangyangan, Kecamatan Pekutatan. Tidak sama seperti Pura Kahyangan Jagat yang lain, Pura Kahyangan Jagat Luhur Suci Ceng – ceng Kembar ini masi belum banyak orang yang mengetahuinya dikarenakan minimnya informasi mengenai pura ini. Berdasarkan hal tersebut, perlu dirancang sebuah Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Kahyangan Jagat Luhur Suci Ceng – Ceng Kembar. Aplikasi Ini Bertujuan Untuk Memperkenalkan Pura Kahyangan Jagat Luhur Suci Ceng – ceng Kembar dan memberikan informasi mendetail mengenai pura kahyangan jagat luhur suci ceng – ceng kembar. Metode yang digunakan Merancang Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Kahyangan Jagat Luhur Suci Ceng – ceng Kembar memakai metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Teknik yang digunakan untuk meperoleh data adalah studi literatur, wawancara, dan observasi. Pada penelitian ini menghasilkan suatu perancangan desain Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Kahyangan Jagat Luhur Suci Ceng – Ceng Kembar

Kata kunci: MDLC, Multimedia Interaktif, Pura Kahyangan Jagat, Sejarah

1. Pendahuluan

Bali memang cantik dan budayanya pun tak kalah cantik. Berkat deretan pura yang memiliki nilai seni arsitektur tinggi, Pulau Bali dikenal sebagai Pulau Seribu Pura [1]. Pura-pura Hindu di Bali menumbuhkan rasa bakti antara satu sama lain dan Ida Sang Hyang Widhi Wasa sebagai syukur yang ada.

Agama Hindu menggolongkan pura berdasarkan kategori. Di setiap desa, adanya tiga pura ialah Pura Khayangan Tiga, lalu yang lebih besar ialah Pura Sad Khayangan Jagat, Pura Khayangan Jagat, dan Pura Dhang Khayangan, dari tokoh terdahulu agama Hindu di Bali [2]. Pura Kahyangan Jagat Luhur Suci Ceng - ceng Kembar salah satu Pura Kahyangan Jagat, yang berarti siapapun boleh melakukan kegiatan persembahyangan di pura ini baik dari masyarakat hindu di Bali maupun luar Bali. Pura Kahyangan Jagat Luhur Suci Ceng – ceng Kembar berlokasi di Kabupaten Jembrana, lebih tepatnya di Banjar Cepaka, Desa Pangyangan, Kecamatan Pekutatan. Nama pura ini dari Ceng-ceng yaitu pemerintahan maupun Kembar ialah dua dengan dua rong pada sejumlah pelinggih. Pura Kahyangan Jagat Luhur Suci Ceng-ceng Kembar memiliki Pesanakan Melanting atau tempat memuja Ida Bhatari Melanting, sehingga masyarakat dapat berdoa untuk memohon kemakmuran, kesuburan, keselamatan, dan bantuan kelancaran perdagangan. Adanya tempat untuk memuja Ida Bhatari Melanting ini menjadikan keunikan atau pembeda Pura Kahyangan Jagat Luhur Suci Ceng – Ceng Kembar dari Pura Kahyangan Jagat lainnya.

Sejarah adanya Pura kahyangan jagat Luhur Suci Ceng – ceng Kembar ini diawali dari keberadaan Pan Lodri, seorang petani garam di kawasan pesisir pantai Desa Pangyangan, kisaran tahun 1947. Berhari – hari beliau dengan tekun bekerja membuat garam dan mendirikan pemondokan di pesisir pantai tersebut sebagai tempat peristirahatan. Pada suatu malam saat Pan Lodri beristirahat di pemondokannya, beliau didatangi oleh seseorang penglingsir yang sudah tua sekali. Beliau menyuruh Pan Lodri untuk berhenti bekerja sebagai pembuat garam dan disuruh untuk berjualan. Pan Lodri menjawab “mohon maaf, jangankan modal untuk berjualan, uang untuk membeli beras besok saja saya tidak punya”. Mendengar hal tersebut Penglingsir menyuruh Pan Lodri untuk besok pagi agar menggali gundukan pasir untuk mengambil modal,

sangking penasarannya akan hal tersebut saat pagi – pagi buta Pan Lodri bangun dan mencari gundukan pasir seperti yang dikatakan oleh penglingsir tersebut. Setelah ditemukan gundukan pasir tersebut dan di gali akhirnya ditemukanlah sebilah keris dan uang kepeng. Perintah selanjutnya dari petunjuk tersebut adalah melanjutkan pemugaran atau pembongkaran tempat pemujaan di sana, yang pada awalnya berupa tumpukan batu kemudian dibangun ulang dan melengkapi tempat tersebut selayaknya pura dengan membangun Meru, Gedong, Linggih Ida Betari Ulun Suwi, dan Manik Galih serta Pan Lodri juga langsung diutus menjadi Pemangku di pura tersebut yang kini dikenal dengan nama Pura kahyangan jagat Luhur Suci Ceng – ceng Kembar. Pujawali di Pura ini jatuh pada Anggara Kasih Dukut.

Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan oleh penulis, bersama salah satu pemangku di Pura Kahyangan Jagat Luhur Suci Ceng - ceng Kembar, didapatkan kurangnya informasi mengenai pura ini, informasi yang ada hanya berupa papan nama pura. Penulis juga melakukan penyebaran kuesioner secara acak kepada masyarakat yang berada di luar desa pangyangan, 13 dari 15 masyarakat menyatakan belum mengetahui keberadaan Pura Kahyangan Jagat Luhur Suci Ceng - ceng Kembar dan 2 sisanya sudah tahu keberadaan pura ini. Banyak masyarakat di luar Desa Adat Pangyangan yang belum mengetahui tentang keberadaan pura dan sejarah dari Pura Kahyangan Jagat Luhur Suci Ceng - ceng Kembar ini karena kurangnya sosialisasi dan juga minimnya informasi yang tersedia mengenai pura ini.

Adapun beberapa contoh penelitian terdahulu yang mengangkat tema multimedia interaktif diantaranya penelitian pertama yang berjudul: “Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Bukit Indrakila Kabupaten Bangli Berbasis Android” Oleh Anak Agung Ngurah Gede Surya Atmaja pada Tahun 2022. Penelitian ini menghasilkan Perangkat lunak multimedia berbasis Android yang menyediakan informasi tentang sejarah, lokasi, struktur bangunan, dan kondisi Pura Bukit Indrakila [3]. Penelitian kedua: “Aplikasi Informasi Obyek Wisata Purwokerto Berbasis Multimedia Interaktif” oleh Difla Mazidah Al ‘Arifah dan kawan-kawan pada tahun 2022. Proyek ini menghasilkan Aplikasi Informasi Obyek Wisata Purwokerto berbasis multimedia interaktif yang memuat informasi mengenai objek wisata di kota tersebut [4].

Berdasarkan permasalahan di atas dan serta merujuk pada penelitian terdahulu, maka penulis berniat merancang sebuah Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Kahyangan Jagat Luhur Suci Ceng - Ceng Kembar dengan berbasis *website* sehingga pengguna dapat dengan mudah mengaksesnya. Perancangan ini diharapkan dapat membantu memperkenalkan pura secara interaktif dan dapat memberikan informasi lengkap mengenai Pura Kahyangan Jagat Luhur Suci Ceng – ceng Kembar sehingga masyarakat umum mengetahui keberadaan pura ini. Metode yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi ini adalah metode *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)*.

2. Metode Penelitian

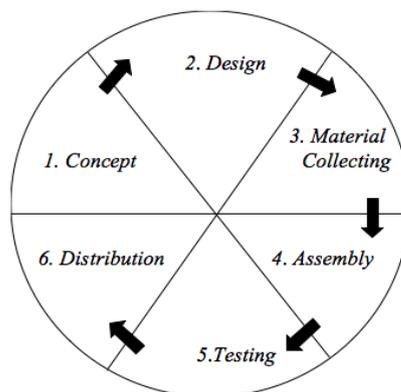
2.1 Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian menggunakan metode agar memperoleh data, seperti:

1. Studi Literatur
Studi literatur melibatkan pencarian dan pengumpulan literatur, jurnal, buku, dan bahan bacaan lain yang terkait dengan penelitian [5].
2. Wawancara
Wawancara memperoleh data dengan mengajukan banyak pertanyaan kepada sumber penelitian [6]. Pada penelitian penulis melakukan wawancara kepada pemangku Pura Kahyangan Jagat Luhur suci Ceng – ceng Kembar.
3. Observasi
Penelitian dilakukan di Pura Kahyangan Informasi Pura Jagat Luhur Suci Ceng-ceng Kembar dengan cara observasi [7].

2.2 Metode Pengembangan Aplikasi

Aplikasi Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Pura Kahyangan Jagat Luhur Suci Teknik desain Ceng-ceng Kembar adalah MDLC (Multimedia Development Life Cycle), suatu proses pengembangan multimedia multistage untuk merancang dan mengembangkan aplikasi multimedia. Enam langkah tersebut adalah ide, desain, perolehan material, perakitan, pengujian, dan distribusi [8].



Gambar 1. Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle)

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 *Concept* (Konsep)

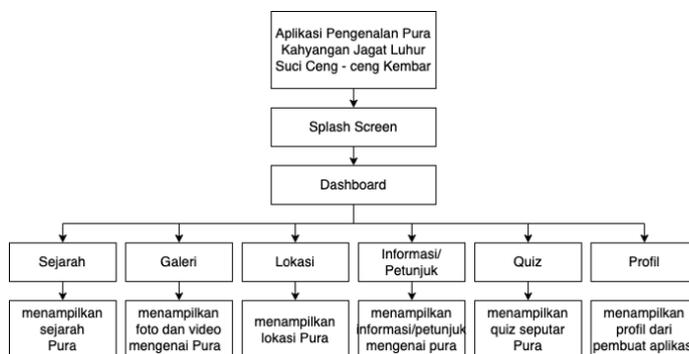
Konsep merupakan tahap pertama yang dilakukan ketika membangun multimedia dengan menganalisis 5W+1H (*what, why, who, where, when, how*). Tujuan dilakukannya penyusunan menjadi acuan dalam proses mengembangkan isi dan melanjutkan ke tahap Selanjutnya[9].

3.2 *Design* (Desain)

Langkah ini melibatkan pembuatan desain multimedia untuk menyampaikan pesan. Desain informasi akan sesuai dengan ide, seperti struktur menu dan storyboard video [10].

1. Struktur Menu Aplikasi

Struktur menu berisi informasi dari Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Kahyangan Jagat Luhur Suci Ceng-ceng Kembar untuk membantu pengguna memahaminya.



Gambar 2. Struktur Menu Aplikasi

2. *Storyboard* Video

Storyboard adalah representasi visual dan audio dari alur cerita dalam perancangan multimedia. Ini melibatkan gambar sketsa atau uraian yang menjelaskan setiap langkah cerita, memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana elemen-elemen multimedia akan dipresentasikan. Fungsi utama storyboard tidak hanya terbatas pada visualisasi cerita, tetapi juga mencakup aspek editing untuk memastikan bahwa gambar tersedia untuk film atau proyek multimedia.



Gambar 3. Desain *Storyboard* Video

3.3 *Material Collecting* (Pengumpulan bahan)

Langkah ini melibatkan pengumpulan perlengkapan yang dibutuhkan. Data multimedia termasuk foto, grafik, dan video akan digunakan untuk memamerkan program dengan data dari observasi, wawancara maupun literatur [11].

3.4 *Desain Antarmuka Aplikasi*

Adobe Illustrator akan digunakan untuk membangun tampilan antarmuka Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Kahyangan Jagat Luhur Suci Ceng-ceng Kembar. Gambar di bawah ini menunjukkan tampilan antarmuka aplikasi.



Gambar 4. Desain *Splash Screen*



Gambar 5. Desain Halaman Utama



Gambar 6. Desain Menu Sejarah



Gambar 7. Desain Menu Galeri



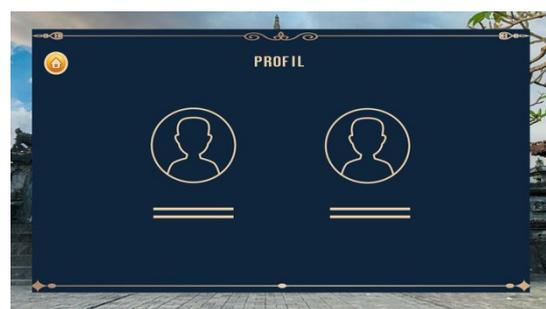
Gambar 8. Desain Menu Lokasi



Gambar 9. Desain Menu Informasi



Gambar 10. Desain Menu Quis



Gambar 11. Desain Menu Profil

4. Kesimpulan

Dari penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan yaitu:

1. Telah dihasilkan sebuah perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Kahyangan Jagat Luhur Suci Ceng – ceng Kembar.
2. Metode *MDLC (Multimedia Development Lyfe Cycle)* digunakan untuk pengembangan Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Kahyangan Jagat Luhur Suci Ceng – ceng Kembar.
3. Perancangan ini terdiri dari tampilan *User Interface* dari Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Kahyangan Jagat Luhur Suci Ceng – ceng Kembar. Perancangan *User Interface* dari Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Kahyangan Jagat Luhur Suci Ceng – ceng Kembar menggunakan *Adobe Illustrator*.

Daftar Pustaka

- [1] A. P. Dewi, "Komodifikasi Tari Barong di Pulau Bali (Seni Berdasarkan Karakter Pariwisata)," *Panggung*, vol. 26, no. 3, pp. 222–233, 2016, doi: 10.26742/panggung.v26i3.187.
- [2] K. Heriyanti, "Pura Sebagai Bentuk Penerapan Konsep Ketuhanan Saguna Brahma," *J. Prodi Teol. Hindu STAHN Mpu Kuturan Singaraja*, p. 7, 2019.
- [3] A. A. Ngurah Gede Surya Atmaja, I. G. Suardika, and N. K. Sukerti, "Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Bukit Indrakila Kabupaten Bangli Berbasis Android," *J. Autom. Comput. Inf. Syst.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–12, 2022, doi: 10.47134/jacis.v2i1.24.
- [4] Difla Mazidah Al 'Arifah, Adhe Nuzula Ramadlana, and Denis Oktawandira, "Aplikasi Informasi Objek Wisata Di Purwokerto Berbasis Multimedia Interaktif," *Jurisma*, vol. 10, no. 1, pp. 107–117, 2022.
- [5] A. Chairudin and H. Kuswara, "Animasi Interaktif Pengenalan Alat Transportasi Pada TK Islam Al-Amin Bekasi," *Aswaja*, vol. 1, no. 2, pp. 336–352, 2022, [Online]. Available: <https://ejurnal.guru-aswaja.com/index.php/aswaja/article/view/33%0Ahttps://ejurnal.guru-aswaja.com/index.php/aswaja/article/download/33/16>
- [6] M. R. A. Pratama and C. K. Sastradipraja, "Pembuatan Video Dokumentasi Multimedia Kantor Dprd Kabupaten Bandung Barat Menggunakan Software Adobe Premiere Pro 1," pp. 42–45, 2022.
- [7] S. Pendukung, K. Penerima, and P. Keluarga, "CAHAYA téch," vol. 8, no. 2, 2019.
- [8] D. Melanda, A. Surahman, and T. Yulianti, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Kelas IV Berbasis Web (Studi Kasus : SDN 02 Sumberejo)," *J. Teknol. Dan Sist. Inf.*, vol. 4, no. 1, pp. 28–33, 2023.
- [9] I Wayan Gede Oksarya Ega Satrya, I Gede Suardika, and Ni Kadek Sukerti, "Multimedia Interaktif

- Pengenalan Pura Paluang Nusa Penida Bali Berbasis Android,” *J. Fasilkom*, vol. 10, no. 3, pp. 301–306, 2020, doi: 10.37859/jf.v10i3.2262.
- [10] M. Mustika, E. P. A. Sugara, and M. Pratiwi, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle,” *J. Online Inform.*, vol. 2, no. 2, p. 121, 2018, doi: 10.15575/join.v2i2.139.
- [11] A. Gunawan, M. R. A. Jamain, R. A. Uda, and S. Stenlly, “Artikel Media Pembelajaran Sejarah Presiden Indonesia Dengan Metode Mdlc Pada Adobe Animate,” no. November, pp. 0–12, 2022.